



БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ  
ВОЛОНТЕРСКИЙ  
ПРОЕКТ

ПУТЕШЕСТВИЕ  
В МИР  
ДВОРОВЫХ ИГР



# ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ДВОРОВЫХ ИГР

**Дорогой друг!**

**У тебя в руках — самый настоящий  
путеводитель, с помощью которого  
вы с друзьями сможете  
совершить путешествие в мир дворовых игр.**

**От вас потребуется много:**

- ✓ движения,
- ✓ находчивости,
- ✓ смекалки,
- ✓ смелости и ловкости.

**Вы получите:**

- ✓ море позитива!

**Давайте же скорее играть!**



# СЧИТАЛОЧКИ

**Считалочки** – это короткие стишки, которые используются в самом начале игры, чтобы выбрать водящего, либо для того, чтобы разделить игроков на команды. Тот, кто считает, обычно последовательно, на каждый слог или слово в считалочке показывает на каждого игрока.

1.

Аты-баты – шли солдаты,  
Аты-баты – на базар,  
Аты-баты – что купили?  
Аты-баты – самовар.  
Аты-баты – сколько стоит?  
Аты-баты – три рубля.  
Аты-баты – кто выходит?  
Аты-баты – это я.

2.

Мы делили апельсин,  
Много нас, а он один.  
Эта долька – для ежа,  
Эта долька – для стрижа,  
Эта долька – для утят,  
Эта долька – для котят,  
Эта долька – для бобра,  
А для волка – кожура.  
Он сердит на нас – беда!  
Разбегайтесь кто куда!



# СЧИТАЛОЧКИ

3.

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять.  
Вдруг охотник выбегает,  
Прямо в зайчика стреляет.  
Пиф-паф, ой-ой-ой!  
Умирает зайчик мой.  
Привезли его в больницу,  
Отказался он лечиться,  
Привезли его домой,  
Оказался он живой.

4.

На златом крыльце сидели:  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной.  
Кто ты будешь такой?

5.

Плыл по морю  
Чемодан,  
В чемодане  
Был диван,  
На диване  
Ехал слон,  
Кто не верит —  
Выйди вон!

6.

Сидел король на лавочке,  
Считал свои булавочки:  
Раз-два-три,  
Королевой будешь ты!

7.

Эни, бени, рэс,  
Квинтер, финтер, жес,  
Эни, бени, ряба,  
Квинтер, финтер, жаба.



# КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА



КАМЕНЬ

БУМАГА

НОЖНИЦЫ

# КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА

1.

## Фигуры

На пальцах надо выбросить одну из трех фигур. Камень тупит ножницы, ножницы разрезают бумагу, а бумага оборачивает камень.

2.

## Игра-помощник

Эта игра часто служит помощником в других играх. Как правило, вначале всегда требуется распределить игровые роли: поделиться на команды, выбрать ведущего, или «воду». Можно это сделать при помощи считалочки, но есть и более увлекательный способ – камень, ножницы, бумага.

3.

## Игра

Двое или более игроков становятся в круг, сжимая одну руку в кулак и, взмахивая ей, в такт произносят: «Камень, ножницы, бумага – цу, е, фа!» и выбрасывают одну из трех фигур. Если на воображаемом поле боя выброшено более двух фигур, то раунд переигрывается, так как невозможно определить победителя. Если же показаны всего две фигуры, проигравшие выбывают, и игра продолжается. Поэтому, если играет много людей, то многократные ничьи неизбежны. Игра ведется до единоличной победы.

### Примечание:

- количество игроков – от 2 человек.

# РУЧЕЁК



1.

## Туннель

Один человек выбирается ведущим. Все остальные случайным образом разбиваются по парам. Сцепляя руки над головой домиком, пары становятся друг за другом, образуя живой туннель.

2.

## Ручеёк

Играть лучше под веселую музыку. После того, как все выстроились, ведущий ныряет в туннель и старается двигаться по туннелю довольно быстро до тех пор, пока не увидит в ручейке того самого, с кем хочет встать в пару, тогда он разрывает цепочку и занимает место одного из игроков. Освободившийся становится ведущим и продолжает свое движение по ручейку. Как только игрок выходит из ручейка, он бежит вдоль него, чтобы заново в него войти. Игра заканчивается в тот момент, когда надоедает большинству участников – логического завершения у нее не предусмотрено. Собственно, как нет проигравших и победителей.

### Примечание:

– количество игроков – от 7 человек и до бесконечности, лучше, чтобы количество игроков было нечетным.



РУКИ СЛОЖИТЬ  
«ЛОДОЧКОЙ»



# КОЛЕЧКО

1.

Для начала игры нужно найти колечко. Водящий складывает ладошки лодочкой и помещает между ними колечко.

2.

Все, кроме водящего, садятся в ряд и тоже складывают ладошки лодочкой. «Вода» начинает обход всех игроков. Он подходит к каждому со словами: «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», – и делает вид, будто незаметно передает колечко. «Вода» может сделать несколько кругов, чтобы запутать играющих. Дальше в любой неожиданный момент «вода» кричит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Задача обладателя колечка, ничем себя не выдав, выбежать из ряда. Другие играющие должны догадаться, кто тот счастливчик, и попытаться схватить его, не вставая с места. Если вырваться все же удалось, в игре появляется новый «вода», если нет, игра начинается заново.

## Примечание:

– количество игроков – от 5 до 15 человек.



# СВЕТОФОР



ЗЕЛЁНЫЙ!



# СВЕТОФОР

1.

## Одежда

Выходя во двор, помни, чем больше на тебе надето разноцветных вещей, чем больше фантиков у тебя в карманах – тем ты неуязвимей.

2.

## Поле

Сначала нужно расчертить поле для игры. На расстоянии нескольких метров друг от друга проводятся две длинные линии. Все игроки, кроме водящего, его еще называют «светофор», становятся за одной из них. «Светофор» же охраняет дорогу от нарушителей. Он стоит между этих двух линий.

3.

## Игра

Стоя спиной к игрокам, «светофор» называет любой цвет, допустим, зеленый, и затем поворачивается ко всем лицом. Игроки, у которых есть на одежде или среди вещей в карманах что-нибудь зеленого цвета, показывая на это пальцем, спокойно переходят дорогу, те же, у кого ничего зеленого нет, должны эту дорогу перебежать. Задача водящего – «осалить» нарушителя, после чего тот становится «светофором».

## Примечание:

- количество игроков – от 5 до 10 человек.

# СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ



# СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

1.

## Мяч

Для игры используют любой мяч, обычно это небольшой резиновый мячик, чуть меньше волейбольного.

2.

## Слова

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч, если нет – отбивает. Задача водящего – запутать игрока, например, в цепочке «булочка – пирожок – тортик» неожиданно произнести: «пончо», чтобы ловящий поймал мяч, думая, что это слово «пончик». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и чем необычнее предметы, которые он называет, тем веселее и интереснее играть.

## Примечание:

- количество игроков – от 3 человек.



# ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

РААКАТОР



ГЛААКАТОР



# ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

1.

## Позиции игроков

Игроки становятся или садятся один за другим в цепочку. Первый игрок шепчет в ухо второму игроку, своему соседу, какое-нибудь слово, затем этот игрок делает то же самое, передавая слово так, как он его услышал, и так далее: от одного игрока к другому.

2.

## Слово

Первоначальное слово должно передаваться «по проводу» от игрока к игроку как можно быстрее, последний игрок произносит слово вслух. Как правило, когда слово достигает другого конца «провода», оно звучит совсем по-другому. Затем последний игрок начинает следующий кон.

## Примечания:

- количество игроков – от 6 человек;
- не щекочи и не лижи ухо соседа, а также не смейся и не прыскай от смеха ему в ухо, но если хочешь, чтобы было веселее, то обязательно сделай это.



# ПУТАНИЦА, ИЛИ БАБУШКИН КЛУБОК



РАСПУТЫВАТЕЛЬ →



# ПУТАНИЦА, ИЛИ БАБУШКИН КЛУБОК

1.

## **Завязывание узла**

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Затем они начинают запутываться: поворачиваются, переступают через сцепленные руки друг друга, пролезают под руками, пока не образуется один большой узел из игроков. Во время запутывания они не могут размыкать руки и перехватывать по-другому. Все это время «распутыватель» стоит в ожидании в нескольких шагах, спиной к «узлу».

2.

## **Распутывание узла**

Затем в дело вступает «распутыватель». И, как положено ему по роли, он должен распутать получившийся узел так, чтобы игроки вернулись в исходное положение. При распутывании он не может размыкать руки игроков.

### **Примечания:**

- количество игроков – 5-6 человек;
- чем больше игроков, тем сложнее завязать и развязать узел.

# ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА



# ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

1.

## Картошка

Как правило, это любой нетяжелый мяч или даже картофелина.

2.

## Передача по кругу

Игроки становятся в круг и быстро перебрасывают друг другу мяч. Его нельзя задерживать в руках: мяч — это горячая картофелина! Тот, кто роняет мяч, становится «картошкой» и попадает в котел (садится на корточки или на колени в центр круга).

3.

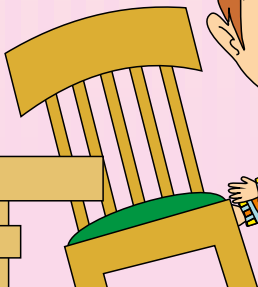
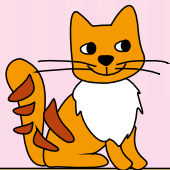
## В котле

Сидящие в котле стараются поймать пролетающий над головой мяч, но при этом не могут встать с корточек в полный рост. Можно только пытаться подпрыгнуть или дотянуться рукой. Если кому-то из игроков удастся поймать мяч, он вновь встает в круг, а игрок, бросивший мяч, занимает его место. Кроме того, игроки, перебрасывающие мяч, могут освободить кого-то из котла. Для этого необходимо попасть мячом в игрока, сидящего в центре круга, но в случае промаха игрок присоединяется к сидящим. Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один игрок в кругу или она не надоест участникам.

## Примечание:

- количество игроков — 5-10 человек.

# Горячо - Холодно



# Горячо – холодно

1.

## Охотник

Один из игроков назначается охотником. Он должен уйти с площадки, пока другие прячут какой-нибудь небольшой предмет поблизости.

2.

## Подсказки

Когда охотник возвращается на площадку, он должен найти спрятанный предмет. Игроки подсказывают ему, говоря «тепло» («горячо», «горит», «жжет»), если охотник приближается к предмету, или «холодно» («холоднее», «морозит», «как лед»), если охотник удаляется от места, где спрятан предмет.

## Примечание:

- количество игроков от – 4 до 10 человек.



# ЦЕПИ КОВАНЫЕ

ЦЕПИ, ЦЕПИ  
КОВАНЫЕ,  
РАЗБЕЙТЕ  
НАС!

ОЛЕЙ!



КЕМ ИЗ  
НАС?



# ЦЕПИ КОВАНЫЕ

1.

## Подготовка

Игроки делятся на две команды. Участники каждой команды берутся за руки, образуя так называемые цепи. Команды встают на расстоянии 10–13 метров друг напротив друга. Каждая команда по очереди вызывает игрока из противоположной команды. Игроки из первой команды хором говорят: «Цепи, цепи кованые, разбейте нас!» Игроки второй команды спрашивают: «Кем из нас?». Первая команда называет имя, например: «Олей!».

2.

## Разрыв

Затем Оля (выбранный игрок) должна разбежаться и разорвать одно из звеньев цепи. Это значит, что она пробует пробежать сквозь сцепленные руки игроков из противоположной команды. Если ей это удастся, она возвращается в свою команду и берет с собой «заключенного» – одного из тех, чьи сцепленные руки она разорвала. Если игроку не удастся разорвать цепь, то он становится «заключенным», то есть частью команды противника. Побеждает та команда, в которой в конце окажутся все игроки.

## Примечание:

– количество игроков – от 3–4 человек в каждой команде.



Повязка



РАСКРУЧИВАНИЕ

1.

## Повязка

Водящий выбирается при помощи считалки или спонтанным решением («Ты – вода!», «Ты водишь!»). Его называют жмурка. Этому игроку завязывают глаза шарфом или чем-то вроде того – достаточно плотно, чтобы сквозь него ничего нельзя было увидеть.

2.

## Раскручивание

Потом игроки несколько раз раскручивают водящего вокруг своей оси (иногда жмурки поворачивают столько раз, сколько ему лет).

3.

## Угадывание

Водящий должен поймать одного из игроков, ощупать его или заставить издавать звук и тогда угадать, кто это. Игроки тем временем могут дразнить водящего, тихонько толкая или хватая его за одежду. Если водящий угадывает, кого он поймал, то этот игрок становится жмуркой в следующем раунде. Если нет, то игра продолжается.

## Примечания:

- количество игроков – 3-10 человек;
- убедитесь, что там, где вы играете, нет никаких препятствий, о которые водящий может удариться или споткнуться.

# Море волнуется раз...

ТЫ  
МЕДУЗА!



# Море волнуется раз...

1.

## Замирание

Водящий отворачивается от игроков и произносит заглавную фразу «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!». Пока он говорит, участники хаотично двигаются по площадке, извиваясь и дурачась, и чаще всего изображая руками движения волн. Как только водящий произносит последнее слово, игроки замирают. Двигаться с этой секунды запрещено, и очень важно удерживать равновесие и ни в коем случае не менять позу на глазах у водящего, иначе выбываешь из игры.

2.

## Отгадывание

«Вода» подходит к любому из игроков и дотрагивается до него. Игрок должен изобразить задуманную фигуру, имеющую отношение к морской тематике, например, акулу или медузу, так, чтобы водящий догадался. Если твою фигуру не получилось отгадать, ты проиграл и становишься новым «водой».

## Примечания:

- количество игроков – от 5 до 10 человек;
- вместо морской фигуры может быть любая другая – птичья, звериная, транспортная, космическая и т.д.

# Музыкальные стулья или Горячие стулья



# МУЗЫКАЛЬНЫЕ СТУЛЬЯ ИЛИ

## ГОРЯЧИЕ СТУЛЬЯ

1.

### Стулья

Расставьте стулья по кругу сиденьями наружу. Убедитесь, что количество стульев на один меньше, чем количество игроков.

2.

### Движение по кругу

Водящий включает музыку на магнитофоне (или смартфоне, да какая разница), а игроки начинают медленно бегать вокруг стульев. Тот, кто следит за музыкой, должен включать и выключать ее во время игры.

3.

### Занять место

Когда музыка замолкает, каждый должен как можно быстрее сесть на стул. Тот, кто не успевает занять стул, выходит из игры. После этого из круга убирается один стул, и игра продолжается, как только снова звучит музыка. Победителем становится один из двух оставшихся игроков, претендующих на последний стул и, соответственно, в конце севший на него.

### Примечания:

- количество игроков – от 3 человек, но намного веселее, если играют 5 человек или больше;
- для увлекательной игры обычно приглашают 15-20 игроков.

• СЛОЧКИ • ДОГОНЯЛКИ •

• ПЯТНАШКИ •

1.

### Территория

Игроки договариваются, где будут играть, не указывая при этом четких границ.



# • Салочки • Догонялки •

## • Пятнашки •

2.

### **Салочки**

Игроки считаются («Эники-беники...») или выбирают того, кто будет первым гоняться за всеми. «Вода» должен бегать за всеми и стараться их «осалить». Убегающие могут использовать специальный жест, показывающий, что они временно «в домике» и их нельзя «салить». «Осаленный» игрок становится «водой» (или каждый «осаленный» игрок выходит из игры).

3.

### **Варианты**

В «Цветных салках» название цвета является спасательным словом, при условии, что игрок не повторяет цвета. Тот, кто называет цвет, который уже использовали, становится «водой». В салках «Выше ноги от земли» в качестве спасения может использоваться любое место выше поверхности земли.

### **Примечания:**

- количество игроков – от 4 человек. Максимум 10;
- не залезай на столбы или деревья, если не можешь дотянуться до опор или веток;
- очень полезно, если ты умеешь резко менять направление движения или резко присесть. Если ты сделаешь это, то «вода» просто «пролетит» мимо тебя из-за силы инерции.



# СКАКАЛКА, ИЛИ ДЕСЯТОЧКА



# СКАКАЛКА ИЛИ ДЕСЯТОЧКА

1.

От 10 до 1

Для начала нужна скакалка, такая, что, если наступить на ее середину и потянуть концы вверх, они не должны быть выше уровня подмышек. Цель игры – сделать все виды прыжков правильно и последовательно: от 10 раз до 1. Первый игрок, который дойдет до 1, победит. Если ты сбился, очередь переходит к следующему игроку. Когда очередь дойдет до тебя снова, начинай с того вида прыжков, на котором остановился.

2.

Прыжки

**10 прыжков** – любые на выбор.

**9 прыжков** поочередно то на одной, то на другой ноге («бег» через скакалку), **рис. А**.

**8 прыжков** на двух ногах, ноги должны быть прижаты друг к другу.

**7 прыжков** на одной ноге, на какой именно – выбирай сам.

**6 прыжков** на прямых ногах: одна нога впереди, другая сзади. Во время каждого прыжка меняем ноги местами.

**5 прыжков** делают поочередно, один прыжок – ноги вместе, следующий – ноги врозь.

**4 прыжка** – два на левой ноге, два на правой.

**3 скрестных прыжка**: скрести ноги и прыгни три раза.

**2 прыжка на той ноге**, которая больше нравится.

**1 прыжок** – надо прыгнуть, скрестив руки, **рис. Б**.

# СКАКАЛКА, ИЛИ ДЕСЯТОЧКА



# СКАКАЛКА, ИЛИ ДЕСЯТОЧКА

3.

## Девятый вал

Также со скакалкой есть игра «Девятый вал»: два игрока крутят скакалку, а третий через нее прыгает.

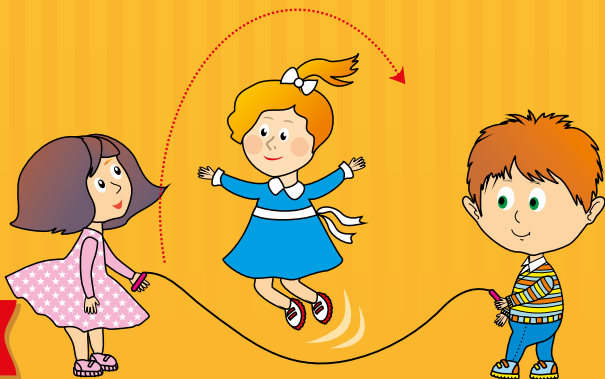
4.

## Прыжки

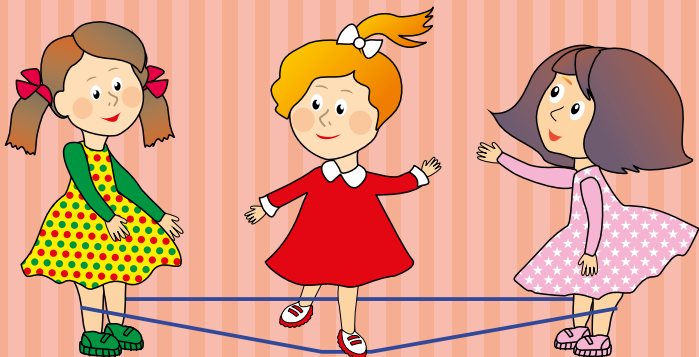
В этом варианте все встают в круг, а один игрок становится в центр и раскручивает скакалку по кругу, держа за один из ее концов. Игроки должны поочередно перепрыгивать через нее. Тот, кто задевает скакалку, выходит из игры. И игрок, стоящий в центре, снова начинает раскручивать скакалку.

### Примечания:

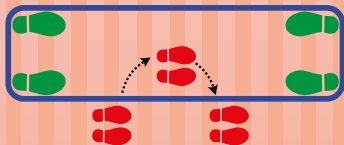
- количество игроков – 4-5 человек, 9-10 – для «Карусели»;
- не стоит прыгать слишком высоко, достаточно подпрыгнуть настолько, чтобы скакалка могла «пройти» под ногами.



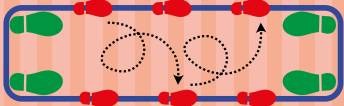
# РЕЗИНОЧКИ



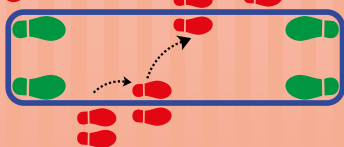
1



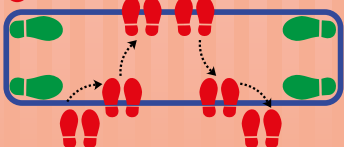
2



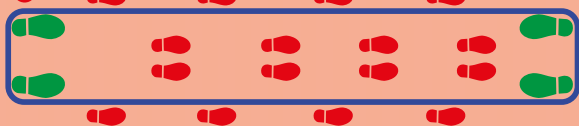
3



4



5



# РЕЗИНОЧКИ

1.

## Исходное положение

Две девочки стоят лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров. Они натягивают бельевую резинку или специальную эластичную ленту, фиксируя ее вокруг своих ног на уровне щиколоток. Для игры нужна резинка длиной около 3 метров, она должна быть упругой и туго натянутой. Третья девочка должна выполнить серию специальных прыжков через резиночку и при этом не совершить ошибок. Безупречность – вот цель этой игры.

Если прыгунья промахивается или неправильно выполняет прыжок, одна из двух «держательниц» резиночки занимает ее место. Пройдет достаточно много времени, пока каждая из девочек не побудет в обеих ролях.

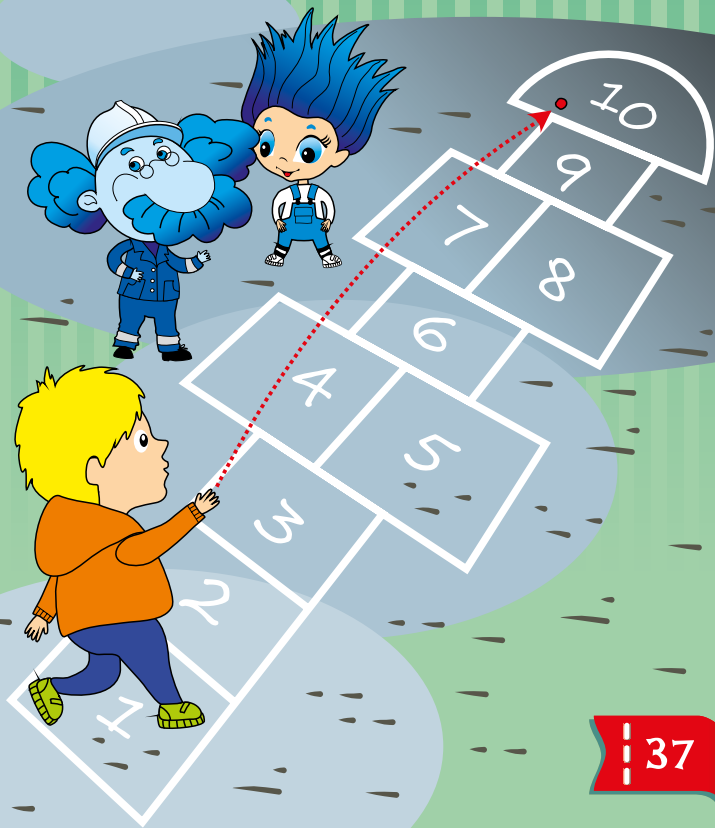
2.

## Прыжки

Сложность прыжков постепенно растет так же, как и высота, на которой находится резинка: сначала она расположена на уровне щиколоток, затем – выше колен, затем – прямо под попой, на уровне талии и иногда даже на уровне подмышек.

## Примечание:

- количество игроков – до 3 человек.



1.

## Поле

Классики рисуют мелом на асфальте. Обычно расчерчивают дорожку из квадратов с числами от 1 до 10. Две пары из этих квадратов находятся друг напротив друга (под номерами 4-5 и 7-8).

2.

## Броски

Игрок бросает битку (камешек, монетку) последовательно в каждый квадрат. Если битка останавливается на линии, бросок повторяется. Если игрок промахивается, не попадает в нужный квадрат, очередь переходит к следующему игроку.

3.

## Прыжки

Если ты попал биткой в нужный квадрат, ты прыгаешь по классикам вперед и обратно к первому квадрату. Когда ты прыгаешь вперед: одиночные классики – для прыжков на одной ноге, парные классики – для прыжков на двух ногах. Для прыжков назад правила сохраняются, но ты должен остановиться перед квадратом с твоей биткой, встать на одну ногу, взять битку и перепрыгнуть этот квадрат. Кто выпрыгивает за пределы квадрата или наступает на меловую линию, бросает битку заново в этот же квадрат.

## Примечание:

- количество игроков – до 7 человек.



# ВЫШИБАЛЫ



БРОСОК!



1.

## Перекидывание мяча

Два игрока встают напротив друг друга на расстоянии 7-10 метров. Это вышибалы. Между ними, посередине, стоят остальные игроки. Эти игроки стараются постоянно двигаться, чтобы вышибалам было труднее в них попасть. Вышибалы перекидывают друг другу резиновый мяч, пытаясь вышибить как можно больше игроков за один бросок.

2.

## Увертывание от мяча

Игроки в центре должны все время уворачиваться от мяча. Если игрок в центре ловит «свечку» (мяч, который не успел удариться о землю), то он зарабатывает себе одну жизнь. Побеждает последний игрок, которого не вышибли.

## Примечания:

- количество игроков – от 5 до 15 человек;
- возьмите нежесткий мяч, меньше по размеру, чем футбольный.



# ГОРОДКИ

1.

## Бита и городки

Каждому игроку нужна бита – ровная палка не более 1 метра в длину. Для игры понадобится 5 городков – цилиндрических столбиков из дерева не больше 20 см в длину.

2.

## Фигуры

Расчертите мелом или осколком кирпича площадку для игры. Размер «города» (площадки под фигуры) – 2 на 2 метра, дальнейе расстояние для броска (кон) – 13 м, ближнее (полукон) – 6,5 м. Выбиваются фигуры с кона, но, если из фигуры выбит хотя бы один городок, остальные выбиваются с полукона. А вот фигура «Письмо» выбивается только с кона. 15 фигур выбивают в следующей последовательности:

1. Пушка



2. Вилка



3. Звезда



4. Стрелка



5. Колодец



6. Коленчатый вал



7. Артиллерия



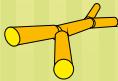
8. Ракетка



9. Пулеметное гнездо



10. Рак



11. Часовые



12. Серп



13. Тир



14. Самолет



15. Письмо



# ГОРОДКИ

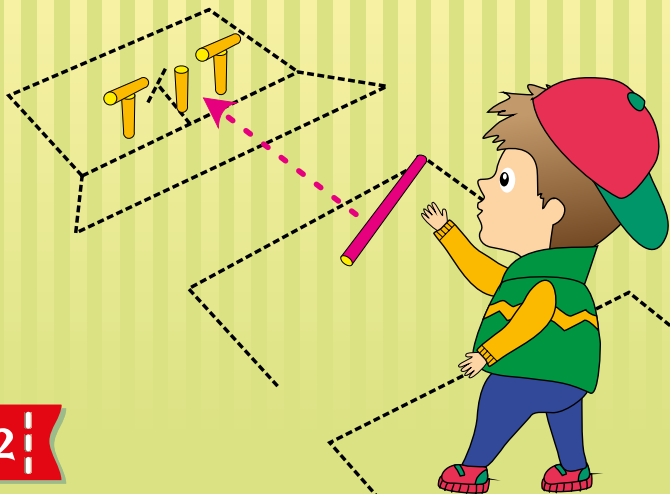
3.

## Выбивание

В процессе игры каждому игроку надо выбить из «города» поочередно все фигуры. Городок считается выбитым, если он полностью вылетел за границы «города». Главная задача – затратить на выбивание 15-ти фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трех туров использовал меньше попыток, тот и победил.

## Примечания:

- количество игроков – от 2 до 5 человек;
- для игры нужна ровная площадка на любом покрытии – на асфальте, на земле, на газоне.



# ЛАПТА

1.

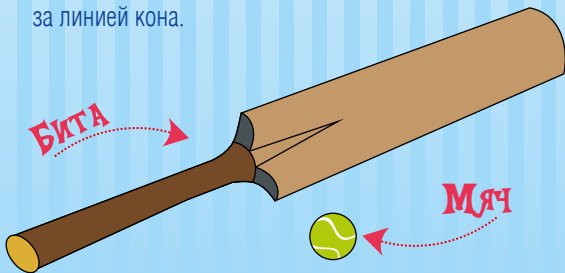
## Инвентарь

Теннисный мяч, бита (лапта) – любая палка.

2.

## Удар

На площадке проводят две параллельные линии – «дом» и «кон». Между ними 30-50 метров – это поле. Игроки делятся на две команды – водящие и метальщики. За линией дома стоят все метальщики и один человек из команды водящих. Это подавальщик – он стоит в двух шагах от метальщика и... подает ему мяч. Метальщик лаптой отбивает мяч как можно дальше, затем бежит через поле до линии кона и возвращается обратно в дом. Водящие в поле ловят отбитый мяч и стараются запятнать им бегущего. Им разрешается перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего с более близкого расстояния. Если метальщик успел добежать до дома незапятнанным, то он может снова бить по мячу, если нет, то остается за линией кона.



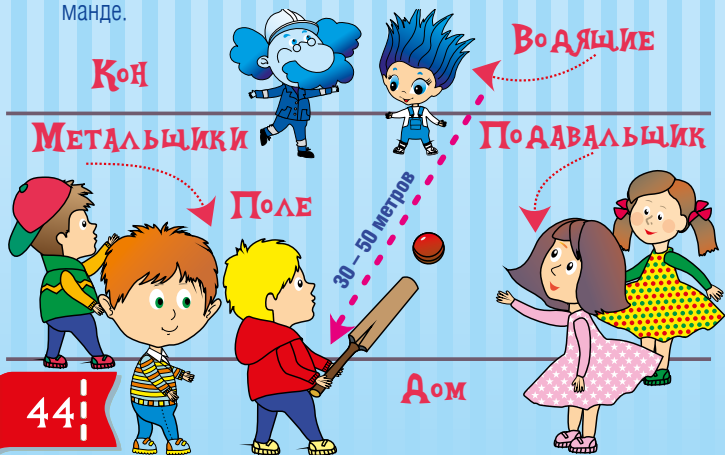
3.

## Смена ролей

Если кто-то из водящих поймал «свечу» (летающий мяч), то команды меняются местами. Когда водящим удастся попасть мячом по метальщику, они все бегут к линии дома. Если они достигнут ее, то метальщики должны уступить им свое место и отправиться в поле водить. Но, пока они бегут, метальщики еще могут поправить свое положение – запятнать мячом одного из водящих раньше, чем тот достигнет дома. Метальщик, только что запятнанный в поле, может сделать это сам или передать мяч кому-либо из своей команды.

### Примечание:

– количество игроков – минимум по 3 человека в каждой команде.



# СОДЕРЖАНИЕ:

Считалочки.....	1-2
Камень, ножницы, бумага.....	3-4
Ручеек.....	5-6
Колечко.....	7-8
Светофор.....	9-10
Съедобное-несъедобное.....	11-12
Испорченный телефон.....	13-14
Путаница, или Бабушкин клубок.....	15-16
Горячая картошка.....	17-18
Горячо -холодно.....	19-20
Цепи кованые.....	21-22
Жмурки.....	23-24
Море волнуется раз....	25-26
Музыкальные стулья, или горячие стулья.....	27-28
Салочки / Догонялки / Пятнашки.....	29-30
Скакалка, или Десяточка.....	31-34
Резиночки.....	35-36
Классики.....	37-38
Вышибалы.....	39-40
Городки.....	41-42
Лапта.....	43-44

